

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) semakin lama semakin berkembang pesat mengikuti arus perkembangan zaman. Perkembangan IPTEK memiliki dampak pada berbagai aspek kehidupan masyarakat. Dampak dari perkembangan IPTEK ini juga dirasakan pada aspek pendidikan. Pendidikan saat ini telah dikemas dengan berbagai sarana, prasarana, bahan ajar hingga penggunaan media yang modern. Pemanfaatan IPTEK dalam aspek pendidikan diharapkan dapat menunjang pembelajaran yang efektif dan efisien. Pendidikan harus mampu mengembangkan potensi peserta didik. Hal itu sesuai dengan pernyataan Trianto (2010:1) pendidikan yang mampu mendukung pembangunan di masa mendatang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi peserta didik, sehingga yang bersangkutan mampu menghadapi dan memecahkan problema kehidupan yang dihadapinya.

Pengembangan potensi peserta didik haruslah didukung dengan kemampuan guru dalam pelaksanaan tugasnya dengan baik dan benar. Tugas utama guru adalah menciptakan suasana belajar yang kondusif, aktif, kreatif dan menyenangkan agar siswa dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya dengan baik. Menurut Komara, Endang (2014:1) belajar adalah kegiatan individu dalam memperoleh pengetahuan, perilaku, dan keterampilan dengan cara mengolah bahan ajar. Peserta didik membutuhkan pengetahuan yang luas, kemampuan dan pengalaman sehingga

peserta didik mempunyai bekal yang cukup untuk menghadapi tantangan yang akan dihadapi saat peserta didik memasuki kehidupan bermasyarakat.

Pengetahuan yang luas, kemampuan dan pengalaman yang mendasar siswa dapatkan dengan belajar pada lembaga pendidikan sekolah dasar (SD) di daerahnya. Mata pelajaran yang akan dipelajari oleh siswa salah satunya Bahasa Indonesia. Dalam pembelajaran SD memerlukan media pendukung agar siswa dapat menerima materi pembelajaran dengan baik. Media pendukung dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu media pembelajaran yang dapat menjelaskan konsep yang abstrak menjadi konkrit. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa pada materi pembelajaran, apabila pemahaman siswa meningkat maka hasil belajar siswa juga akan meningkat. Pemanfaatan media dalam pembelajaran menjadi sangat penting untuk meningkatkan pemahaman siswa sehingga guru harus membuat media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Media pembelajaran yang kreatif dan inovatif harus mampu menyampaikan materi pembelajaran yang akan diajarkan oleh guru.

Pembelajaran yang dilaksanakan di Indonesia saat ini telah menggunakan berbagai media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif bertujuan agar siswa dapat lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SDN Mlajah 2 Bangkalan pada hari Jum'at, 25 Oktober 2019 diketahui bahwa dalam pembelajaran guru tidak menggunakan media pembelajaram, dan dalam kegiatan evaluasi individu masih banyak siswa yang mengerjakan dengan cara mencontek

hasil pekerjaan teman lainnya dan pada observasi kedua pada hari Senin, 4 November 2019 guru masih tidak menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Kemandirian belajar siswa pun dirasa kurang karena dalam pembelajaran siswa masih belum percaya diri dalam pembelajaran. hal ini dibuktikan bahwa siswa tidak bertanya dan hanya dua orang siswa yang menjawab pertanyaan dari guru saat pembelajaran, selain itu saat siswa diminta mengerjakan soal secara individu, siswa masih bertanya ke teman kelasnya.

Berdasarkan hasil wawancara dihari Senin, 4 November 2019 dengan Ibu Yunita Nur Asih, S.Pd selaku wali kelas III didapatkan hasil bahwa beliau jarang menggunakan media pembelajaran dikarenakan beliau lebih menitikberatkan materi agar cepat terselesaikan. Hal ini membuat beliau tidak membuat media dan lebih sering bercerita atau media lisan dan menggunakan buku LKS/Paket.

Berdasarkan angket kebutuhan siswa yang disebarkan pada siswa dihari Senin, 4 November 2019 diperoleh hasil yaitu seluruh siswa kelas III menyatakan bahwa pada pembelajaran Bahasa Indonesia guru tidak pernah menggunakan media pembelajaran. 7 siswa dari 15 siswa menyatakan bahwa mereka lebih paham apabila pembelajaran menggunakan media pembelajaran dan 3 siswa menyatakan bahwa mereka memiliki hasrat untuk bersaing dengan teman kelasnya namun mereka tidak percaya diri dan 5 siswa menyatakan bahwa mereka kurang berani saat menjawab pertanyaan dari guru. Berdasarkan analisis hasil angket kebutuhan siswa diketahui bahwa siswa yang memiliki kemandirian belajar tertinggi hanya 5 orang saja.

Berkaitan dengan permasalahan tersebut, kendala-kendala dalam kegiatan pembelajaran haruslah segera diberikan penanganan agar pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan harapan. Peneliti dalam hal ini tertarik untuk mengembangkan Media Pembelajaran Rumah Kalimat Berpola SPO pada siswa kelas III SDN Mlajah 2 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Proses pembelajaran harus disertai dengan penggunaan media pembelajaran karena akan membantu guru untuk mentransformasikan materi yang akan dipelajari sedangkan untuk siswa penggunaan media dibutuhkan untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru. Menurut Sutirman (2013:15) mengatakan bahwa media merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang di dalamnya mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk minat belajar. Media-media pembelajaran yang dibuat oleh guru harus mampu untuk merangsang minat siswa untuk belajar, karena media memiliki peranan memotivasi siswa dalam belajar. Media pembelajaran yang dibuat oleh guru apabila semakin menarik maka siswa akan tertarik dan termotivasi untuk belajar.

Media merupakan perpaduan dari beberapa elemen informasi yang dapat berupa gambar, teks, suara, animasi dan video (Sutirman, 2013:18). Perkembangan serta pemanfaatan media telah banyak digunakan hampir diseluruh aspek kegiatan. Pembelajaran dapat pula memanfaatkan media ini. Penggunaan media dalam pembelajaran harus tetap dipantau oleh guru supaya pembelajaran berjalan sesuai harapan serta guru harus memotivasi siswa dalam kegiatan belajar. Pembuatan media yang kreatif dan menarik akan meningkatkan minat ketertarikan siswa dalam

pemanfaatan media ini. Media dalam pembelajaran dapat digunakan untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar.

Minat dalam belajar perlu diberikan kepada siswa supaya mereka mempunyai ketertarikan dalam pembelajaran serta mengembangkan kemampuan minat belajarnya sendiri. Minat belajar menurut Djamarah (2012:132) minat belajar yaitu rasa suka/senang pernyataan lebih menyukai adanya rasa ketertarikan adanya kesadaran untuk belajar tanpa disuruh berpartisipasi dalam aktivitas belajar. Tugas utama guru dalam proses pembelajaran ini ialah sebagai fasilitator, yaitu orang yang siap memberikan bantuan kepada peserta didik bila diperlukan.

Beberapa peneliti telah melakukan penelitian yang dapat mendukung penelitian ini, diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Gumilang (2016) yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPS materi profesi yang ada di Indonesia, digunakan untuk peserta didik kelas IV semester 2 sekolah dasar sebagai media bantu dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian ini adalah sebuah produk media pembelajaran berupa rumah profesi yang layak digunakan sebagai media belajar peserta didik kelas III Sekolah Dasar. Kelayakan produk media dinilai dari hasil validasi ahli media dengan nilai rata-rata 4.4 (Baik) dan hasil validasi ahli materi dengan nilai rata-rata 4.7 (Sangat Baik). Penilaian kelayakan media diperkuat dengan hasil uji coba lapangan awal dengan rata-rata (4.5), uji coba lapangan utama dengan rata-rata (4.7), dan uji coba lapangan operasional dengan rata-rata (4.9) di SD 2 Percobaan.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan serta hasil observasi yang telah dilakukan maka peneliti ingin melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Rumah Kalimat Berpola SPO pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD Negeri Mlajah 2 Bangkalan”.

1.2 Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan yang diharapkan dari penelitian pengembangan yaitu sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan Media Rumah Kalimat Berpola SPO Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD Negeri Mlajah 2 Bangkalan yang layak dari segi kevalidan, kemenarikan, kepraktisan dan keefektifan.

1.3 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media rumah kalimat berpola SPO. Produk ini dikembangkan sebagai media belajar dan media pembelajaran bagi siswa. Produk yang dikembangkan diharapkan dapat menjadi solusi terhadap kesenjangan yang ada di sekolah. Produk yang dikembangkan diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Media yang digunakan yaitu berbentuk *Rumah* tiga dimensi yang menyajikan pesan atau materi dengan gambar. Hasil akhir dari media ini berbentuk rumah, pemilihan bentuk rumah ini dikarenakan agar menarik minat belajar siswa dan mudah dilihat sehingga memudahkan dalam penggunaan media.

Media yang dikembangkan berbentuk Rumah dengan hiasan yang akan menarik minat belajar bagi siswa. Pembuatan media ini memerlukan banyak bahan yaitu *Kayu, Cat kayu, Pelapis kayu, Lem, kain flanel, dan stik*. Media ini memiliki

buku panduan yang ada pada rumah tersebut. Buku panduan diharapkan dapat meningkatkan minat siswa dalam memahami cara penggunaan dari media.

Kelebihan media ini dibandingkan dengan media yang lain yaitu media ini dapat digunakan oleh semua siswa dengan berbagai perbedaan gaya belajar karena media ini menggunakan bentuk tiga dimensi. Media ini dibuat dengan bentuk menyerupai rumah agar dapat menarik minat belajar siswa. Media dilengkapi dengan kelengkapan materi sehingga siswa dapat memahami materi dengan menyenangkan. Media ini juga memiliki kelebihan dapat meningkatkan minat belajar siswa karena dalam media rumah kalimat berpola SPO tersebut terdapat kalimat (Subjek, Predikat dan Objek). Kekurangan dari media ini yakni media hanya menggunakan bentuk tiga dimensi yang ada pada rumah kalimat.

1.4 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan ini sangat penting untuk dilakukan karena memiliki banyak manfaat bagi semua pihak. Penelitian pengembangan dilakukan guna mengatasi permasalahan atau kesenjangan yang ada di sekolah. Pentingnya penelitian pengembangan yang dilakukan yaitu:

1) Bagi sekolah

Pengembangan media ini diharapkan dapat digunakan sebagai pengembangan proses pembelajaran dan bahan acuan dalam pembuatan media pembelajaran. Media ini sebagai upaya peningkatan minat belajar siswa. Diharapkan setelah adanya pengembangan media ini pihak sekolah lebih memfasilitasi pembuatan media pembelajaran agar proses belajar mengajar lebih bermakna.

2) Bagi Guru

Media Pembelajaran ini dapat membantu guru dalam menjelaskan materi terampil menggunakan kata, kalimat, dan ejaan yang disempurnakan. Media ini diharapkan dapat menjadi pertimbangan dan masukan dalam pembuatan media yang efektif untuk meningkatkan belajar siswa. Diharapkan media ini dapat digunakan untuk mempermudah guru dalam kegiatan belajar mengajar. Media yang telah dikembangkan adalah solusi dari kesenjangan yang ada di sekolah sehingga media ini layak digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar.

3) Bagi siswa

Media Pembelajaran dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi Terampil menggunakan kata, kalimat, dan ejaan yang disempurnakan. Media ini dapat digunakan oleh seluruh siswa kelas III dengan berbagai perbedaan gaya belajar. Diharapkan siswa dapat lebih aktif belajar dengan adanya media pembelajaran ini. Siswa dapat lebih meningkatkan minat belajarnya karena dengan belajar maka siswa akan lebih percaya diri.

4) Bagi peneliti

Penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat mengembangkan kreativitas dan potensi peneliti. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti saat mengajar. Penelitian dan pengembangan ini dapat menambah wawasan peneliti mengenai minat belajar siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Diharapkan penelitian dan pengembangan ini dapat digunakan sebagai bahan acuan penelitian pengembangan selanjutnya.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Menurut Winarno Surakhmadi, asumsi atau anggapan dasar merupakan sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyidik (Arikunto, 2014:104). Asumsi bertujuan untuk menjelaskan kebenaran-kebenaran yang diterima oleh peneliti. Asumsi dalam penelitian ini adalah Media Rumah Kalimat dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada materi terampil menggunakan kata, kalimat dan ejaan yang disempurnakan di SD/MI guna meningkatkan minat belajar siswa.

Adapun batasan masalah penelitian ini diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Penelitian ini berfokus pada pengembangan Media Rumah Kalimat Berpola SPO.
- 2) Penelitian ini berfokus pada materi terampil menggunakan kata, kalimat, dan ejaan yang disempurnakan kelas III Sd.
- 3) Penelitian ini berfokus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri Mlajah 2 Bangkalan.
- 4) Penelitian ini berfokus pada peningkatan minat belajar siswa.

1.6 Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian ini yaitu:

- 1) Metode Penelitian dan Pengembangan adalah metode penelitian yang menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.
- 2) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada siswa.

- 3) Media merupakan perpaduan antara berbagai media yang berupa teks, gambar, grafik, sound, animasi dan lain-lain.
- 4) Belajar adalah keadaan seseorang yang memiliki hasrat untuk bersaing demi kebaikan dirinya dengan tidak menggantungkan diri kepada orang lain sehingga memiliki keaktifan dan inisiatif sendiri dalam belajar, bertanya dan bersikap dalam pembelajaran serta bertanggung jawab atas tugas-tugas yang diberikan.